

INTITULÉ : Sketch, l'indispensable

RÉF : WEB

DURÉE : 2 Jours

TARIF INTRA : Nous contacter

PUBLIC : Chef de projets web, Webdesigners,...

PRÉREQUIS : Avoir une expérience en conception graphique

FORMATEUR : Graphiste en activité depuis plusieurs années

MOYENS PÉDAGOGIQUES : Ordinateurs Mac mis à disposition avec dernière version du logiciel et accès internet. Clé USB 8Go offerte avec support de cours numérique. 5 personnes maximum par stage.

OBJECTIFS :

- Prendre en main Sketch.
- Produire efficacement avec Sketch
- Concevoir une maquette graphique pour le web (UI/UX)
- Exporter les éléments graphiques
- Savoir partager sa réalisation graphique

L'INTERFACE DU LOGICIEL

Présentation de l'interface
Définition des éléments de langage (UI, wireframes, maquette graphique,...)
Personnaliser la barre d'outils

PRÉPARER UNE MAQUETTE GRAPHIQUE

Définir des grilles et une mise en page
Import d'éléments vectoriels et/ou bitmap
Travailler avec les polices dans Sketch
Créer des effets visuels (ombres, dégradés,...)

CRÉER AVEC SKETCH

Création graphique d'un call to action
Créer une galerie
Gérer les symboles
Créer des styles de calque et de texte
Créer une bibliothèque d'objets graphiques
Les plugins incontournables
Les modifications groupées instantanées

PARTAGE ET COLLABORATION

Exporter les assets pour intégration
Identifier les différents formats d'export (SVG, PNG, JPEG, GIF, PDF)
Exporter une image pour les écrans Retina ou HD
Diffuser son design sur mobile avec Sketch Mirror
Créer un prototype interactif via InVision
Collaborer via Sketch Cloud